

FULL INSTRUCTIONS MAY BE FOUND ON THE REVERSE SIDE OF THIS SHEET.
VOUS TROUVEZ LES INSTRUCTIONS COMPLETES AU DOS DE LA COUVERTURE.
GEBRAUCHSANWEISUNG AUF DER RÜCKSEITE DIESES BLATTES.



An outlying system of the Terra Federation has set up an advanced anti-matter conversion plant on a centrally positioned asteroid to supply the local colonists with energy. A surprise attack by alien forces has successfully overcome the asteroid's defences and the aliens are now threatening to self-destruct the power plant unless the colonists offer an unconditional surrender. The self-destruction process would effectively turn the power plant into a massive black hole that would wipe out the entire planetary system along with a number of nearby stars. Unconditional surrender offers an equally horrific prospect. Your mission is to infiltrate the enemy position and disable the anti-matter plant before the aliens achieve CRITICAL MASS.

© DURELL SOFTWARE 1985

This computer game is sold subject to the condition that it is for home use only. All other rights are reserved. Any other unauthorised copying, editing, exhibition, renting, exchanging, hiring, lending, public performances, diffusion and or broadcast of this game, or any part thereof is strictly prohibited.

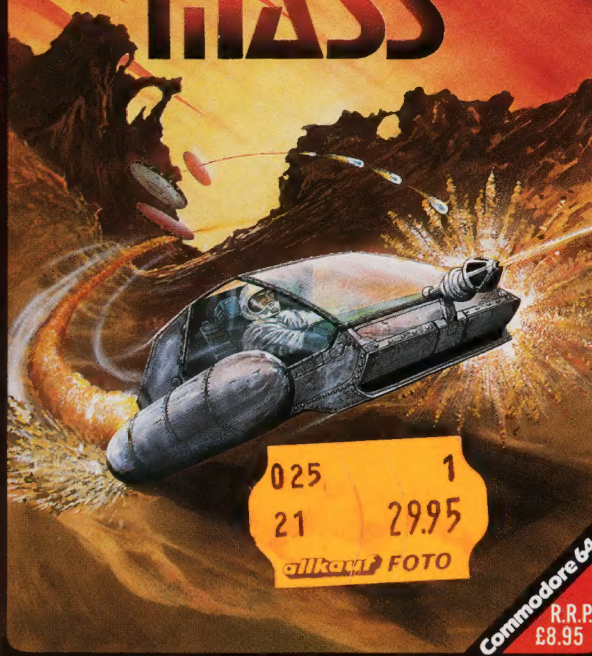
CRITICAL MASS

Commodore 64



DURELL

CRITICAL MASS



SPECIAL OFFER

This Special Offer is by Mail Order only. Send cheques or Postal Orders to Durell Special Offer, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, TA1 4AB. All postage and packing is FREE of charge. You will also receive FREE of charge a new Durell catalogue, and a FREE set of Durell posters!

HARRIER ATTACK (Arcade Action Game)

"This game seemed to upset a lot of magazine reviewers because of its unstated reference to the Falklands war! Bad taste perhaps? In any event, a completely daft reason to give an excellent game a poor review. You must take off from an aircraft carrier, dodge guided missiles fired at you from an enemy ship, then fly over a heavily defended island, bombing the anti-aircraft guns, avoiding the enemy fighters, and shooting them down. Keep your speed up or you'll run out of fuel before reaching the climatic run on the town (Port Stanley perhaps?). Then it's back to the aircraft carrier to land. Fast responses and first rate graphics (the sun on the sea is particularly good). Five skill levels. Keys are cursor with zero to fire, nine to bomb, and space to eject. Highly recommended." (HOME COMPUTING WEEKLY)

Normal RRP £5.95

Special mail-order price £2.95 (includes posters, catalogue, and postage & packing)

SWEAT-SHIRTS & TEE-SHIRTS

Top quality Durell sweat-shirts and tee-shirts are available in black and royal blue with gold logo, red with black logo or white with blue logo. All feature the legend "SOFTWARE GETTING HARDER". Please don't forget to state your size (in inches around the chest) and colour preference on your order.

Tee-shirt price £4.95. Sweat-shirt price £7.95 (includes posters, catalogue, and postage and packing)

COMPETITION

Your chance to win £500 in cash and a drive in one of the world's fastest cars. Sponsored by Durell Software Ltd, Lotus Cars, and Argus Specialist Press Ltd.

The Prizes:

1st Prize: £500 in cash.
An expenses paid visit to the Lotus Car factory with the chance to experience the Turbo Esprit at first hand.
A JPS Lotus racing jacket.
A Durell tee-shirt.
A Durell game of your choice.

2nd & 3rd: Similar to 1st Prize, but £100 cash each.

Runners Up: The next twenty runners up will each receive a Durell tee-shirt, a JPS Lotus racing jacket, and a Durell game of their choice.

This competition is open to all purchasers of new Durell games until the closing date, March 31st 1986, except for employees and relations of employees of Durell Software Ltd, Argus Specialist Press Ltd, and their advertising agents. All entries must be on the official entry form included with the new Durell games. Return your completed form to: The Durell Competition, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, TA1 4AB, Somerset, not later than March 31st 1986.

OFFICIAL ENTRY FORM FOR THE DURELL COMPETITION

1. What size are the tyres fitted to Lotus TURBO ESPRITS?
2. In which year or years did Lotus win the World Championship?
3. Who was the founder of Lotus Cars?
4. Which town is nearest to the Lotus Car factory?
5. Which company manufactures the COMBAT LYNX helicopter?
6. Answer one of the following:-
 - a) In CRITICAL MASS what happens when you successfully prevent the anti-matter plant from blowing up?
 - b) In SABOTEUR what happens when you leave in the helicopter carrying the disk?
 - c) In TURBO ESPRIT what happens when you destroy the armoured van?
7. In not more than fifteen words describe what you think is best about Durell games.
8. Cut-out the COMPETITION COUPON from any Durell advert for TURBO ESPRIT (in any of the editions of COMPUTER GAMER, HOME COMPUTING WEEKLY, or ZX COMPUTING from November till March) and enclose it with this form. Send them to The Durell Competition, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, TA1 4AB, not later than 31st March 1986.

CRITICAL MASS by Ron Jeffs

May be played on the keyboard, or with a joystick connected to port 2.

LOADING INSTRUCTIONS

Place the tape in your cassette recorder, rewind to the beginning, and then press the PLAY key on the recorder. Hold down the SHIFT key on your Commodore and then press the RUN/STOP key to start loading. Wait patiently.

STANDARD CONTROLS

<	Joystick LEFT	Rotate left
>	Joystick RIGHT	Rotate right
X	Joystick UP	Accelerate
Z	Joystick DOWN	Slow down ('normal' flight only)
SPACE	Joystick FIRE	Fire

SCREEN DISPLAYS

Four counters and gauges are displayed at the bottom left of the playing screen, along with a pointer that indicates the direction of the nearest replacement vehicle. The counters and gauges are :

Top	Time left (till Critical Mass)
Second Down	Energy left
Third Down	Distance left (till end of zone)
Bottom	Score so far

QUICK START INSTRUCTIONS

Keep flying towards the right of your screen. Avoid all rocks and mines. Watch out for incoming aliens and shoot to kill, but don't waste energy. If your craft gets destroyed follow the pointer till you find a new ship in a replacement pod. When you come to the wall shoot the robot guard, keep moving (to avoid the guided plasma bolts) and shoot the turret in between the two force gates, then move through quickly. When you get to the anti-matter converter shoot the prism-shaped energy concentrator just as it is taking-in energy, and before you get sucked-in and vapourised.

YOUR MISSION

You will be deposited on the asteroid at a considerable distance west of the power plant. You must proceed east at maximum speed to enter and disable the anti-matter converter before it reaches critical mass.

Your craft is of the rocket-propelled hover type, allowing high speed strike capability, without fear of either radar or seismic detection through contact with the surface. However the very fact that it does not have contact with the surface restricts its manoeuvrability, and only a skilled pilot will be able to guide it at speed through the rocky terrain without blowing its force field (NB: beginners should read paragraph below on VEHICLE TYPE). This force field protection system will cushion its impact when in collision with rocks, and will then slowly regenerate itself to full power. However it will collapse if over-used and implode on your strike craft. The force field is also effective against attacks by the aliens and will provide limited protection within the same limitations.

A further protection system is built into your craft that will detect such implosion just before it occurs and automatically eject you. You should then use your emergency jet-pack to fly to a new ship in one of the dome-shaped replacement pods that will be sending out a homing signal indicated by your screen pointer. You must land with

MASSE CRITIQUE de Ron Jeffs

Peut se jouer à l'aide du clavier ou d'un joystick (levier de commande) branché sur le port 2.

CHARGEMENT DEL'APPAREIL

Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes, rembobinez au début, puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Maintenez la touche SHIFT de votre Commodore enfoncée puis appuyez sur la touche RUN/STOP pour commencer le chargement. Attendez patiemment.

COMMANDES

<	Joystick GAUCHE	Rotation gauche
>	Joystick DROITE	Rotation droite
X	Joystick HAUT	Accélérer
Z	JoystickBAS	Ralentir (vol 'normal' seulement)
SPACE	Joystick BOUTON DE TIR	Tir

MESSAGES A L'ECRAN

Quatre compteurs et jauges sont affichés en bas à gauche de l'écran, de même qu'un pointeur qui indique la direction du véhicule de remplacement le plus proche. Les compteurs et jauges sont, en partant du haut :

Le premier	Temps restant (avant la Masse Critique)
Le second	Energie restante
Le troisième	Distance jusqu'à la fin de zone
Le quatrième	Score

PREMIERES DIRECTIVES

Dirigez votre aéroglisseur vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Faites attention aux ennemis arrivant sur vous et tuez-les, mais ne gâchez pas d'énergie. Si votre aéroglisseur est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un nouveau vaisseau dans un dôme de remplacement d'aéroglisseurs. Quand vous arrivez au mur tirez sur le garde (robot) et, tout en continuant de vous déplacer (pour éviter les projectiles d'énergie), tirez sur la tourelle entre les deux portes munies de champ de force et passez rapidement. Quand vous arrivez au convertisseur d'anti-matière tirez sur le concentrateur en forme de prisme au moment où il se remplit d'énergie et avant d'être aspiré et vaporisé.

VOTRE MISSION

Vous allez être déposé sur l'astéroïde à une distance considérable à l'Ouest de la centrale énergétique. Vous devez avancer vers l'Est à la vitesse maximale pour entrer dans le convertisseur d'anti-matière et le neutraliser avant qu'il n'atteigne la masse critique.

Votre aéroglisseur est de type propulsion par fusées, ce qui permet de tirer à grande vitesse, sans peur de radars ou de détection sismique au contact de la surface. Cependant, le fait même qu'il ne soit pas en contact avec la surface restreint sa maniabilité et seulement un pilote confirmé sera capable de le guider à bonne vitesse à travers le terrain rocheux sans anéantir son champ de force (NB: il est conseillé aux débutants de lire le paragraphe TYPE DE VEHICULE plus loin). Ce système de protection muni d'un champ de force va réduire l'impact lors d'une collision avec des rochers, et va lentement se régénérer jusqu'à pleine puissance. Cependant, il tombera s'il est trop utilisé et implosera sur votre vaisseau tireur. Le champ de force a également un effet, dans les mêmes limites, contre les attaques des ennemis.

KRITISCHE MASSE von Ron Jeffs.

Kann mit den Tasten gespielt werden oder mit dem Joystick in port 2.

LADUNGSANWEISUNGEN

Legen Sie das Band in ihren Kassettenspieler, spulen Sie zum Anfang zurueck und dann druecken Sie die SPIEL taste. Druecken Sie die SHIFT taste auf ihrem Commodore und halten Sie sie und dann druecken Sie die RUN/STOP Taste um mit der Ladung zu beginnen. Jetzt warten Sie geduldig.

NORMALE STEUERUNGEN

<	Joystick links	nach links drehen.
>	Joystick rechts	nach rechts drehen.
X	Joystick hoch	beschleunigen.
Z	Joystick runter	langsamer (nur bei normalem Flug).
Leertaste	Joystick Feuer	Feuer.

BILDSCHIRM - ANZEIGEN

Unten links auf den Bildschirm finden Sie vier Zaehler und Anzeiger, zussammen mit einem Zeiger der die Richtung andeutet wo das naehste Ersatzfahrzeug ist. Die Zaehler und Anzeiger sind:

Oben	Zeit vorhanden bis zur kritischen Masse.
Zweite unten	Energie noch vorhanden.
Dritte unten	Entfernung bis zum Ende der Zohne.
Unterster	Bisher erzielte Punkte.

SCHNELL-START ANWEISUNGEN

Zur rechten Seite des Bildschirms hinfliegen, alle Felsen und Mienen vermeiden. Achten Sie auf die ankommenden ausserirdischen Wesen und schiessen Sie um zu toeten, aber keiner Energie verschwinden. Falls Ihr Fahrzeug zerstoeert wird folgen Sie dem Zeiger bis Sie ein neues Raumschiff in einem Ersatzmagazin finden. Wenn Sie an die Wand kommen erschliessen Sie den Robot Waechter, bewegen Sie sich immer (um die ferngesteuerten Plasma Kugeln zu vermeiden) und schiessen Sie auf den Turm zwischen den beiden Krafttoren, dann gehen Sie schnell durch. Bei dem Antimateriekonverter angekommen schiessen Sie auf den prismaartigen Energieconcentrator gerade wenn er Energie aufnimmt, und bevor Sie hereingesaugt und verdunstet werden.

IHRE AUFGABE

Sie werden auf dem Asteroid abgesetzt werden, ziemlich weit von dem Kraftwerk entfernt, an der westlichen Seite. Sie muessen bei hoechster Geschwindigkeit nach Osten hin weiterfahren um in den Antimaterie-Konverter einzudringen und ihn unbrauchbar zu machen bevor es zur kritischen Masse kommt.

Ihr Fahrzeug ist eine Hovercraft mit Raketenantrieb, welches Angriff bei hoher Geschwindigkeit erlaubt, ohne Angst auf Radar oder seismische Entdeckung durch Kontakt mit dem Boden. Jedoch eben dadurch, dass kein Kontakt mit dem Boden besteht, ist die Manoevrierfaehigkeit eingeschrnkt, und nur ein geschickter Pilot wird mit Geschwindigkeit durch die felsige Landschaft leiten koennen, ohne sein Kraftfeld zu verlieren. (NB: Antaenger sollten den Paragraphen unten uber Fahrzeugtyp lesen). Das Kraftfeldsicherungssystem wuerde den Anprall auffangen wenn Felsen angesossen werden und sich dann langsam wieder zur vollen Staerke entwickeln. Aber wenn das Kraftfeldsicherungssystem zuviel gebraucht wird, wird es implodieren. Das Kraftfeldsicherungssystem ist auch wirksam gegen Angriffe von ausserirdischen Wesen, und wird begrenzten Schutz geben mit den gleichen Limitationen.

Ein weiteres Sicherungssystem ist in Ihrem Fahrzeug eingebaut. Es kann eine Implosion voraussehen und wird Sie dann automatisch herausschleudern. In so einem Falle muessen Sie dann Ihren Not-Jet-Pack benutzen um zu einem neuen Schiff in dem kuppelfoermigen Ersatzmagazin zu fliegen. Es wird Heimfindesignale aussenden welche auf dem Bildschirm angezeigt sind. Sie muessen mit Ihrem Jet-Pack auf der

your jet-pack on the little pad next to the pod to start its automated opening sequence. You will be unprotected while using the jet-pack so keep away from the worm-like local life forms, and avoid all rocks and mines.

Your craft is armed with a high-density light phasor that can penetrate all known energy protection shields, though this too is linked to your craft's energy banks and will cause implosion if heavily over-used.

The alien forces are dispersed around the power plant, and in the early zones you will only encounter their long distance raiders and mines. As you proceed through the zones you will face increasingly hostile opposition, plus guided mines. As you pass through the zones you will receive updated progress reports.

The power plant is heavily guarded by a protective wall, mines and amorphous clouds of molecular disorientation. To enter the power plant zone you will first have to shoot the robot guard on the inside of the wall, and keep moving after you have done this or you will be hit by a guided plasma bolt. Next you should fly towards the force gates, which you will be able to briefly disable and pass through by shooting at the front of the turret in the middle of the two gates

Once inside the power plant zone you will be drawn in towards the energy transfer beam which you must destroy by shooting the prism-shaped energy concentrator in the middle of the device WHILE IT IS TAKING-IN ENERGY. If you fail to hit your target quickly you will be drawn into the beam and vapourised. During this final stage you may also be attacked by clouds of molecular disorientation which will cling to your vehicle and deplete your energy.

SKILL LEVELS

The easiest is skill level 1. These levels affect the number of replacement pods, the amount of time till Critical Mass, the speed of the aliens, and the frequency of their attacks.

VEHICLE TYPE

After selecting skill level at the start of the game, you will be asked to select vehicle type. 'NORMAL' type vehicles have been included as an easy option for beginners. The normal vehicles have brakes to help you slow down, and are therefore much more manoeuvrable. However real hover vehicles only have vectored flight, ie: to stop you must turn round to face the opposite direction and then thrust briefly against your direction of travel. This 'VECTORED' type flight allows you to turn the vehicle and fire in any direction while still maintaining the same flight path, and is superior to normal flight though more difficult to operate.

SCORE

Your score will increase for each alien destroyed, depending upon the type of alien. You get additional points for completing zones, but lose points for crashing into rocks. You start the game with an initial 2000 points.

OTHER COMMODORE 64 GAMES FROM DURELL

Harrier Attack	(£2.95 special offer by mail order)
Combat Lynx	(£8.95)
(Prices include for postage and packing)	

Un système de protection supplémentaire construit sur votre aéroglisseur détectera une telle implosion juste avant qu'elle ne se passe, et vous éjectera automatiquement. Vous devrez alors utiliser vos propulseurs de secours pour voler jusqu'à un nouveau vaisseau dans l'un des dômes de remplacement d'appareils, qui enverra un signal de reconnaissance indiqué par le pointeur à l'écran. Vous devrez vous poser sur le terrain d'atterrissage à côté du dôme pour déclencher le processus d'ouverture automatique. Vous ne serez pas protégé pendant l'utilisation des propulseurs, il vous faudra donc rester à l'écart des vers planétaires, et éviter tous les rochers et les mines.

Votre appareil est armé d'un laser à haute densité qui peut pénétrer tous boucliers connus de protection d'énergie, bien que cela aussi soit relié aux batteries de votre vaisseau et puisse produire une implosion s'il est utilisé abusivement.

Les forces ennemies sont dispersées autour de la centrale et dans les zones externes vous rencontrerez uniquement leurs commandos longue distance et leurs mines. En avançant plus profondément dans les zones vous devrez faire face à une opposition hostile croissante, en plus de mines non amorcées et guidées. Au passage des zones vous recevrez les rapports de l'ordinateur sur votre écran.

La centrale énergétique est hautement gardée par un mur de protection, des mines et des nuages amorphes de désorientation moléculaire. Pour entrer dans la zone de la centrale vous devrez tirer sur le robot-garde devant le mur, et vous déplacerez rapidement ou bien vous serez touché par un projectile d'énergie. Ensuite vous devrez vous diriger vers les portes munies de champ de force que vous serez capable de neutraliser brièvement et de franchir en tirant sur le devant de la tourelle au milieu des deux portes.

Une fois à l'intérieur de la zone de la centrale vous serez attiré vers le faisceau de transfert d'énergie que vous devrez détruire en tirant sur le concentrateur d'énergie en forme de prisme au milieu du dispositif. PENDANT QU'IL CAPTE DE L'ÉNERGIE. Si vous ne tirez pas assez rapidement sur votre cible, vous serez attiré dans le faisceau et vaporisé. Pendant cette dernière étape vous serez peut-être également attaqué par des nuages de désorientation moléculaire qui se cramponneront à votre véhicule et épuiseront votre énergie.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le niveau le plus facile est le niveau 1. Ces niveaux affectent le nombre de dômes de remplacement, le laps de temps jusqu'à la Masse Critique, la vitesse des ennemis, et la fréquence de leurs attaques.

TYPE DE VEHICULE

Après avoir choisi le niveau de difficulté au début du jeu, on vous demandera de choisir le type de véhicule. Les véhicules de type 'NORMAL' ont été inclus comme option facile pour débutants. Les véhicules normaux ont des freins pour vous aider à ralentir, et sont par conséquent plus maniables. Cependant, les vrais aéroglisseurs (dits 'VECTORED') peuvent seulement se mouvoir vectoriellement, c'est-à-dire, pour vous arrêter vous devez vous retourner pour faire face à la direction opposée puis vous propulser brièvement dans le sens contraire à votre marche.

SCORE

Votre score sera accru à chaque ennemi détruit, selon son type. Des points supplémentaires vous seront attribués pour l'achèvement des zones, mais vous perdrez des points si vous heurtez des rochers. Au début du jeu vous aurez 2000 points.

AUTRES JEUX COMMODORE 64 CHEZ DURELL

Harrier Attack	(£6.95)
Combat Lynx	(£8.95)

Ces prix comprennent les frais d'emballage et d'envoi.

kleinen Plattform neben dem Ersatzmagazin landen, und damit die automatische Oeffnung beginnen. Waehrend Sie den Jet-Pack benutzen werden Sie schutzlos sein und deshalb muessen Sie von den wurmartigen lokalen Lebewesen Abstand halten und alle Felsen und Mienen vermeiden.

Ihr Kraftzeug ist mit einem Hohe-Dichtung-Licht-Phasor bewaffnet, der durch alle bekannten Energiesicherunggsschilder dringt. Aber auch er ist mit dem Energievorrat Ihres Fahrzeuges verbunden und wird Implosion verursachen wenn er zuviel benutzt wird.

Die ausserirdischen Streitraefte sind um das Kraftwerk verteilt, und in den aeusseren Zohnen werden Sie nur deren Langstrecken Angreifern und Mienen begegnen. Waehrend Sie weiter in die Zohnen hineindringen wird Ihnen mehr und mehr feindliche Opposition begegnen und ferngelenkte Mienen. Waehrend Sie durch die Zohnen durchfahren werden Sie die neuesten Fortschrittsberichte erhalten.

Das Kraftwerk ist stark bewaffnet mit einer Schutzwand, fusierten Mienen und formlosen Wolken von molekularer Verwirrung. Um in die Kraftwerkzohne hereinzukommen, muessen Sie zuerst den Robot Waechter an der Innenseite der Wand erschliessen, und sich immer weiter bewegen nach dem Sie das getan haben sonst werden Sie von einer ferngelenkten Plasmakugel getroffen. Dann sollten Sie auf die Krafttore zufliegen die Sie fuer kurze Zeit unschaedlich machen koennen und durch welche Sie durch gehen koennen indem Sie auf den Turm in der Mitte zwischen den zwei Toeren schiessen.

Wenn Sie in der Kraftwerkzohne sind werden Sie zu dem Energiewechselstrahl hingezogen werden. Sie muessen ihn zerstreuen in dem Sie auf den prismaartigen Energie Concentrator schiessen WAEHREND ER ENERGIE AUFNIMMT. Wenn Sie ihr Ziel nicht schnell treffen werden Sie in den Strahl hereingezogen und verdunstet werden. In diesen letzten Minuten koennten Sie von den Wolken von molekularer Verwirrung angegriffen werden welche sich an Ihr Fahrzeug klammern wuerden und so die Energie aussaugen wuerden.

HOEHE DER GESCHICKLICHKEIT

Am leichtesten ist Geschicklichkeitshoehe 1. Die Geschicklichkeitshoehe wird durch folgendes beeinflusst:

Wieviele Ersatz-Magazine vorhanden sind
Wieviel Zeit bis zur kritischen Masse vorhanden ist
Geschwindigkeit der ausserirdischen Wesen
Wie oft sie angegriffen haben

FAHRZEUGTYPEN

Nachdem Sie am Anfang des Spieles gewaehlt haben mit welcher Geschicklichkeitshoehe Sie spielen moechten werden Sie auch den Fahrzeugtyp waelhlen. Die 'normalen' Fahrzeuge sind in der leichten Art fuer Anfanger gewaehlt. Die normalen Fahrzeuge haben Bremsen und sind deshalb viel leichter zu manoevrieren. Aber nur richtige Schwefebefahrzeuge haben Vektorflug, dh: um zu halten muss man umdrehen in der gegenueberliegenden Richtung und dann kurz gegen die Richtung des Fluges stossen. Dieser Vektorflug erlaubt es das Fahrzeug umzudrehen und in jede Richtung zu schiessen waehrend man die gleiche Flugbahn beibehaelt, und ist besser als normaler Flug aber schwieriger zu tun.

ERZIELTE PUNKTE

Ihre Punktzahl erhoecht sich je nach dem welche Lebewesen Sie getoetet haben. Extra Punkte erhalten Sie fuer jede Zohne die Sie durchquert haben, aber Sie verlieren Punkte wenn Sie mit Felsen zusammenstossen. Man beginnt das Spiel mit 2000 Punkten.

ANDERE COMMODORE 64 SPIELE VON DURELL :

Harrier Attack	£6.95	Diese Preise sind frei Haus
Combat Lynx	£8.95	